

**PENERAPAN MODEL *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MULTIMEDIA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN
HASIL BELAJAR SISWA TENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
DI KELAS IV SD N 3 KALIREJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

Ginanjari Rizki Utomo¹, M. Chamdani², Rokhmaniyah³
FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepondang No. 67A, Kebumen
e-mail: tomutomo24@gmail.com

1 Mahasiswa, 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Application of Two Stay Two Stray Model using Multimedia to Improve Students' Critical Thinking Skills and Learning Outcomes on the Development of Technology for the fourth grade students of SDN 3 Kalirejo in the Academic Year of 2015/2016. The objectives of this research is to improve students' critical thinking skills and learning outcomes of social science for the fourth grade students. This research was conducted in three cycles and each cycle consists of four phases: planning, action, observation and reflection. The data collection techniques used in this research are instruments in the form of observation sheets for teachers and students, interview guidelines and test. The result of this research indicates that the application of Two Stay Two Stray model using multimedia can improve students' critical thinking skills and learning outcomes on the development of technology for the fourth grade students SDN 3 Kalirejo in the academic year of 2015/2016.*

Keywords: *Two Stay Two Stray Model, Multimedia, Critical Thinking, Learning Outcomes*

Abstrak: **Penerapan Model *Two Stay Two Stray* dengan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa tentang Perkembangan Teknologi di Kelas IV SD N 3 Kalirejo Tahun Ajaran 2015/2016.** Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi terhadap guru dan siswa, pedoman wawancara dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016.

Kata Kunci : Model *Two Stay Two Stray*, Multimedia, Berpikir Kritis, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Melalui pendidikan seseorang mempunyai kesempatan untuk memperluas pengetahuannya dan mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Tujuan pendidikan nasional menurut UU Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan isi UUD 1945 Pasal 31 ayat 1 yang menjelaskan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.

Walter Dick dan Lou Carey (2005, dalam Suyono 2011), pembelajaran sebagai peristiwa atau kegiatan yang dirancang secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media. Proses pembelajaran mempunyai tujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan sistemik. Pada tahap perencanaan inilah seorang guru dituntut untuk jeli merancang pembelajaran. Guru harus memilih model dan media yang paling baik bagi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa serta memudahkan guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Apabila pembelajaran dilaksanakan guru dengan maksimal maka ilmu yang diterima peserta

didik akan memperoleh hasil yang maksimal pula.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah formal. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (BSNP, 2006: 175). Kaitanya dengan berpikir kritis Faiz (2012) mengungkapkan bahwa berpikir kritis merupakan aktivitas mental yang dilakukan untuk mengevaluasi kebenaran sebuah pernyataan. Umumnya evaluasi diakhiri dengan putusan untuk menerima, menyangkal, atau meragukan kebenaran pernyataan yang dimaksud. Sulistyana (1997, dalam Susanto 2013: 127) pembelajaran IPS dapat dijadikan sarana yang tepat dalam menumbuhkan kembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Karena dalam pembelajaran IPS banyak konsep atau masalah yang ada di lingkungan siswa, sehingga dapat dijadikan objek untuk menumbuhkan kembangkan cara berpikir kritis siswa. Pendapat tersebut sesuai dengan Permendiknas (2006) yang menyatakan siswa diharapkan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 13 November 2015 terhadap guru kelas IV SDN 3 Kalirejo diketahui bahwa

pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru/konvensional dengan mengedepankan ceramah dan belum menggunakan model serta media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pelaksanaan pembelajaran tersebut belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, kurangnya kesempatan siswa untuk saling berpendapat, siswa tidak merasa antusias, kurang menantang minat belajar, siswa mudah merasa jenuh/bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga dalam mengerjakan evaluasi kurang memuaskan dan hasil belajar siswa rendah. Selanjutnya rata-rata nilai ulangan tengah semester (UTS) 1 pada siswa kelas IV SDN 3 Kalirejo adalah 61,8 dengan KKM yaitu 65. Dari 18 siswa kelas IV, siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 7 siswa atau 39% sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 11 atau 61 %. Siswa. Berdasarkan fakta tersebut, dapat diindikasikan bahwa proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan kurang berhasil.

Karakteristik anak pada usia 9-11 tahun berada pada fase keempat, bahwa pada fase ini adalah masa sekolah dasar. Pada periode ini, anak mencapai objektivitas tertinggi. Bisa pula disebut sebagai masa menyelidik, mencoba, dan bereksperimen, yang distimulasi oleh dorongan-dorongan menyelidik dan rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi

Model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam mata pelajaran IPS

dan sesuai dengan perkembangan siswa pada kelas IV adalah model pembelajaran kooperatif, salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif adalah tipe *two stay two stray* (TSTS). Shoimin (2014: 222) mengungkapkan model TSTS adalah dua orang tinggal di kelompok dan dua orang bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjungi.

Selanjutnya, Huda (2013) mengungkapkan tujuan pembelajaran menerapkan model *two stay two stray* diantaranya agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, bersosialisasi dengan baik, meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa. Multimedia menurut Munir (2003: 2) perpaduan antara berbagai media (format file) berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantar pesan ke publik. Multimedia dalam penelitian ini menggunakan program *powerpoint*. Program *Power Point* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah (Asyhar 2012: 186).

Multimedia merupakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD karena multimedia dapat menggabungkan unsur-unsur media seperti teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, dan video sehingga membantu siswa

untuk berpikir secara lebih logis, kritis dan memahami materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah yaitu: (1) bagaimana penerapan langkah-langkah penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016?; (2) apakah penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016?; (3) apakah penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016?; (3) apa kendala dan solusi dari penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini adalah (1) menerapkan model *two stay two stray* dengan multimedia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016; (2) meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016 melalui penerapan model *two stay two stray* dengan

multimedia; (3) meningkatkan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016 melalui penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia; (4) mendeskripsikan kendala dan solusi dari penerapan langkah-langkah penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yaitu peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 3 Kalirejo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 18 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar observasi terhadap guru dan siswa, pedoman wawancara, tes. Analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2009: 246-253) meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV serta dokumen. Sedangkan triangulasi teknik yaitu observasi, wawancara, dan tes. Indikator pencapaian kinerja pada penelitian

ini adalah $\geq 80\%$. Prosedur penelitian ini menggunakan tahapan pada *model Spiral*. Tahapan penelitian tindakan kelas tersebut dipaparkan oleh Arikunto (2013) sebagai berikut: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan mengenai hasil observasi terhadap guru dan siswa, penilaian proses, dan hasil belajar siswa serta kendala-kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran melalui penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia.

Data hasil observasi dari 2 observer terkait penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia oleh guru dan siswa pada siklus I, II dan III sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Penerapan Model *Two Stay Two Stray* dengan Multimedia terhadap Guru dan Siswa.

No.	Siklus	Presentase (%)	
		Guru	Siswa
1.	Siklus I	70,96%	69,49%
2.	Siklus II	81,25%	80,88%
3.	Siklus III	90,44%	90,44%

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, dapat dijelaskan bahwa observasi terhadap guru pada siklus I memperoleh rata-rata 70,96%, meningkat pada siklus II menjadi 81,25% dan 90,44% pada siklus III. Selanjutnya, observasi terhadap siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 69,49%, meningkat pada siklus II menjadi 80,88% dan 90,44% pada siklus III. Berdasarkan uraian di atas, model *two stay two stray* dengan multimedia terhadap guru dan siswa

telah memenuhi indikator kinerja yaitu $\geq 85\%$.

Hasil observasi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Kemampuan Berpikir Kritis

No	Siklus	\bar{X} Berpikir Kritis	\bar{X} LKS
1.	Siklus I	65,6%	75,0%
2.	Siklus II	76,5%	85,3%
3.	Siklus III	87,5%	87,5%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa presentase ketuntasan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan tiap siklus. Presentase kemampuan berpikir Presentase kemampuan berpikir kritis pada siklus I sebesar 65,6% serta presentase ketuntasan LKS sebesar 75%. Presentase kemampuan berpikir kritis pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 76,5% serta presentase ketuntasan LKS sebesar 85,3 %. Kemudian, pada siklus III presentase kemampuan berpikir kritis meningkat menjadi 87,5% serta presentase ketuntasan LKS sebesar 87,5%.. Berdasarkan uraian di atas, presentase ketuntasan kemampuan berpikir kritis siswa telah memenuhi indikator kinerja yaitu $\geq 80\%$ siswa mencapai nilai 70.

Presentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Siswa

Tindakan	Hasil Belajar Siswa	
	Nilai Rata-	Persentase Ketuntasan

	rata	
UTS	59,83	38,89%
I	71,28	65,63%
II	81,74	76,47%
III	85,28	87,50%

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan. Pada nilai UTS persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 38,89% dengan rerata 59,83. Kemudian siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 65,63% dengan rerata 71,28. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 76,47% dengan rerata 81,74 dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 87,50% dengan rerata 85,28. Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar siswa sudah sangat baik serta telah memenuhi indikator kinerja yaitu $\geq 80\%$ mencapai nilai 70. Kendala dari model *two stay two stray* dengan multimedia yaitu: (a) waktu diskusi dan kegiatan bertamu membutuhkan waktu yang lama, (b) siswa cenderung gaduh saat bertugas sebagai tuan rumah dan tamu. Adapun, solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu: (a) guru merancang durasi diskusi dan kegiatan bertamu seefektif mungkin agar tidak melebihi alokasi waktu, (b) guru menegur siswa agar melaksanakan tugasnya dengan tenang dan tertib.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan pelaksanaan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa tentang perkembangan

teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016 dilaksanakan melalui tujuh langkah, yaitu: (a) pembagian kelompok; (b) penyampaian materi dengan multimedia; (c) siswa mendiskusikan masalah melalui LKS; (d) dua siswa bertamu ke kelompok lain untuk bertukar pendapat; (e) siswa lain tinggal dalam kelompok untuk bertukar pendapat dengan tamu; (f) tamu kembali ke kelompok asal; (g) presentasi; (2) penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016. Kemampuan berpikir kritis siswa yang diperoleh pada siklus I mencapai 65,6%, siklus II mencapai 76,5%, dan siklus III mencapai 87,5%; (3) penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I mencapai 65,63%, siklus II mencapai 76,47%, dan siklus III mencapai 87,50%; (4) kendala dan solusi dari penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi di kelas IV SD N 3 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016 yaitu: bertamu membutuhkan waktu yang lama, (b) siswa cenderung gaduh saat bertugas sebagai tuan rumah dan tamu. Adapun, solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu: (a) guru merancang durasi

diskusi dan kegiatan bertemu seefektif mungkin agar tidak melebihi alokasi waktu, (b) guru menegur siswa agar melaksanakan tugasnya dengan tenang dan tertib.

Saran dari peneliti bagi guru yaitu dengan adanya penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat memotivasi guru agar bersedia menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bermakna. Bagi siswa hendaknya ikut berpartisipasi aktif saat pembelajaran, baik segi kognitif, afektif dan psikomotor sehingga materi yang sedang dipelajari dapat dipahami dengan baik. Bagi pihak sekolah hendaknya mengenalkan guru pada berbagai model pembelajaran inovatif, salah satunya model *two stay two stray* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Sekolah hendaknya mendukung dan memfasilitasi guru dalam melaksanakan variasi proses pembelajaran seperti pada penerapan model *two stay two stray* dengan multimedia yang membutuhkan proyektor. Bagi peneliti lain yang hendak melaksanakan penelitian sejenis, disarankan untuk melaksanakan simulasi dan pengarahan kepada guru sehingga guru akan lebih memahami penerapan langkah-langkah model *two stay two stray* dengan multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- BSNP. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).
- Faiz, F. (2012). *Thinking Skill*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Shoimin, A. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: A-ruzz Media
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- UU Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. (2006). Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional. Diperoleh pada tanggal 9 November 2015 dari http://bsnpindonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/Permen22_2006.pdf.